NUS-P-NTEP-NEUH

MODE D'EMPLOI
LIBRETTO DI ISTRUZIONI
MANUAL DE INSTRUCCIONES
HANDLEIDING

1080° TenEighty™ SNOWBOARDING

NINTENDO 64

Art. Nr. 44090 (9.98)

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRÉCAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE CE JEU AVANT D'UTILISER LA CONSOLE NINTENDO OU LES CARTOUCHES.

Original Nintendo Seal of Quality ™

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

Nous vous remercions d'avoir acheté la cartouche de jeu 1080° (TEN EIGHTY) SNOWBOARDING™ pour votre Nintendo 64 System.

Veuillez lire attentivement le mode d'emploi avant de commencer à jouer afin de profiter pleinement de votre nouveau jeu ! Gardez ensuite le manuel pour vous y référer plus tard.

⚠ ATTENTION!

LA NINTENDO 64 PERMET DE VOIR DES IMAGES ET DES SIMULATIONS 3D D'UN REALISME SAISISSANT. CERTAINES PERSONNES PEUVENT ETRE AFFECTEES DE VERTIGES, NAUSEES OU AUTRES MALAISES DU MEME TYPE. SI VOTRE ENFANT PRESENTE CES SYMPTOMES, DEMANDEZ-LUI D'ARRETER DE JOUER PENDANT QUELQUES INSTANTS ET DE REPRENDRE LA PARTIE PLUS TARD.

, TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.
LAMAR IS A TRADEMARK OF LAMAR SNOWBOARDS, INC.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

TOMMY HILFIGER AND THE TOMMY HILFIGER FLAG ARE REGISTERED TRADEMARKS OF TOMMY HILFIGER LICENSING, INC.

[0798/Z2/NFR/N64]

LA MANETTE DE JEU NINTENDO 64

La manette multidirectionnelle de la manette Nintendo 64 est dotée d'un système unique de capteurs analogiques qui répondent à vos commandes instantanément et avec précision, principalement lors de brusques changements de direction. Un contrôle aussi précis est impossible avec une manette conventionnelle.

Lorsque vous allumez la console (interrupteur sur ON), laissez la manette multidirectionnelle en position verticale.

Si le stick est incliné (comme dans la figure ci-contre) au moment où vous allumez la console, c'est cette position qui sera retenue comme position de référence. Les jeux utilisant la manette multidirectionnelle ne pourront donc pas fonctionner correctement.

Pour redéfinir la position de référence du stick multidirectionnel une fois la partie commencée, faites-le remonter jusqu'à sa position centrale (comme dans la figure ci-contre), puis appuyez sur START tout en maintenant enfoncés les boutons L et R.

La manette multidirectionnelle est un instrument de précision. Assurez-vous de ne le mettre en contact avec aucun liquide ou corps étranger.

Pour jouer à ce jeu, nous vous recommandons de positionner vos mains comme sur la figure ci-dessous.

En tenant ainsi votre manette, vous déplacez le stick multidirectionnel avec le pouce gauche et, avec le pouce droit, vous activez les boutons A, B, C.

Recherchez la position idéale pour votre index gauche, en évitant toutefois de le placer à l'endroit où vous pourriez accidentellement appuyer sur le bouton Z, situé au dos de la manette.

Pour jouer à ce jeu connectez la manette dans la prise n°1, située à l'avant de la console.

Si vous changez la connexion pendant une partie, vous pourrez appuyer sur RESET ou éteindre la console (interrupteur sur OFF) pour rendre effective la nouvelle connexion.

Vous devez utiliser deux manettes pour pouvoir jouer au mode 2 joueurs.

Table des matières

Préparation	5
Entrainement	6
Options	7
Sauvegarde	8
Commandes	9
Mode Challenge	10
Ecran de jeu	11
Contre la Montre	12
Mode Figures	13
Mode Tournoi	14
Mode 2 joueurs	15
Surfeurs	16
Planches de surf	17
Guide des figures	18

Photo: Aaron Sedway

◆ Préparation

Insérez correctement la cartouche de jeu 1080° Snowboarding dans le système et placez le commutateur POWER sur la position ON. Appuyez sur START dans l'écran titre. L'écran de sélection des modes apparaît.

A chaque écran, durant le jeu, appuyez sur START ou sur le Bouton A pour confirmer vos choix. Appuyez sur le Bouton B pour annuler une commande et revenir à l'écran précédent.

Mode Challenge

Défiez un adversaire commandé par la machine!

Contre la Montre

Découvrez votre meilleur temps dans ce jeu solitaire.

Ecran de sélection des modes

Mode Figures

Maîtrisez les diverses figures proposées et obtenez un super score!

Mode Tournoi

Participez à cinq compétitions et obtenez le meilleur score!

Mode 2 joueurs

Mettez un ami au défi de vous battre!

Rumble Pak™

Le jeu 1080° Snowboarding est compatible avec l'accessoire Rumble Pak. Avant toute utilisation, veuillez lire avec attention le livret d'instructions qui accompagne l'accessoire Rumble Pak. Vérifiez que le système est éteint (OFF) lorsque vous insérez l'accessoire Rumble Pak.

Lorsque vous utilisez un Rumble Pak, respectez les consignes suivantes:

- Avant toute utilisation, veuillez lire avec attention le livret d'instructions qui accompagne le Rumble Pak.
- Ne retirez et n'insérez le Rumble Pak que lorsque le système est éteint (commutateur POWER en position OFF).
- Manipulez les piles avec précaution.

Photo: Aaron Sedway

◆ Entraînement

Avant de dévaler les pentes, il est préférable de vous entraîner un peu afin de vous familiariser avec le surf des neiges. Pour faire apparaître le nom de toutes les figures, appuyez sur le Bouton C ▶. Sélectionnez la figure de votre choix et appuyez sur le Bouton A. Les instructions pour exécuter ces figures apparaissent dans l'angle supérieur gauche. Une fois que vous aurez exécuté correctement une figure, la suivante apparaît automatiquement à l'écran. Appuyez sur START pour faire une pause. Pour redémarrer, sélectionnez REPRENDRE LA COURSE lors d'une pause ou passez sous le pont doré. Si vous sélectionnez QUITTER, vous reviendrez automatiquement à l'écran titre.

Parcours Libre et Half-Pipe

L'entraînement se fait sur deux parcours.

LIBRE

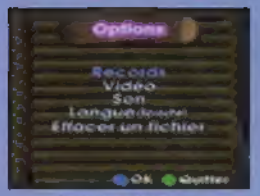
Ce parcours pour débutants regroupe plusieurs tremplins. C'est un parcours idéal pour apprendre les manœuvres de base.

HALF-PIPE

Ce parcours convient particulièrement aux figures les plus difficiles.

◆ Options

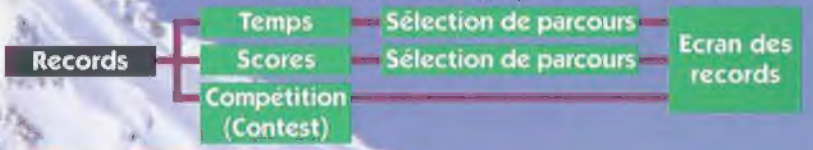
Sélectionnez OPTIONS dans l'écran de sélection des modes pour visualiser les records ou pour modifier les paramètres du jeu.



Ecran d'option

Records

C'est ici qu'apparaissent les meilleurs temps et scores pour chaque mode de jeu. Utilisez le stick multidirectionnel pour mettre en surbrillance le record souhaité et appuyez sur le Bouton A.



Vidéo

En cas de sauvegarde de données fantômes, vous pouvez regarder la course fantôme à partir de l'écran Démo. Lorsque vous visualisez une course, modifiez le mode de fonctionnement de la caméra de AUTOMATIQUE sur MANUEL en appuyant sur le Bouton C ▲.

Automatique

Commutation des angles de caméras prédéfinis durant tout le parcours.

Manuel

L'angle de la caméra est derrière le surfeur. L'utilisation du zoom se fait en appuyant sur les touches ↑ et ↓ de la manette multidirectionnelle. Utilisez le stick multidirectionnel pour modifier les angles de la caméra.

Son

Pendant le jeu, vous pouvez régler le volume de la musique de fond, des effets sonores ou des voix. Vous avez également le choix entre les modes de son MONO, STÉRÉO ou CASQUE. Le mode Casque permet d'obtenir le son le plus réaliste.

Langue

Vous avez le choix entre: anglais, japonais, français ou allemand.

Effacer un fichier

Il est possible d'effacer les meilleurs temps et scores pour chaque mode, ainsi que les données fantômes. La sélection données complètes efface toutes les données. Attention: une fois toutes les données effacées, il est impossible de les récupérer!

Photo: Aaron Sedway

◆ Sauvegarde

Les temps et scores des trois meilleures positions sont sauvegardés automatiquement, pour tous les modes, excepté le 2P. Ces enregistrements peuvent être consultés à partir de l'écran Option.

Mode Challenge → Fin de la course

Contre la Montre → 1 parcours au choix

Mode Figures → 1 parcours au choix

Mode Tournoi → Fin de la compétition

Mode 2 joueurs → Aucune donnée ne peut être sauvegardée

Arrivée dans les trois premiers

Ecran d'inscription

Sauvegarde Fantôme

Après avoir entré votre nom, sélectionnez Sauvegarde Fantôme. La dernière course sera sauvegardée comme donnée fantôme.

- ❑ Vous ne pouvez enregistrer qu'une seule course fantôme.
- ❑ Vous pouvez écraser les données fantômes à tout moment.

Le fantôme apparaît durant le jeu; il peut être activé et désactivé avec le Bouton C ▶.

Jeu terminé

Consultez les records à partir de l'écran Option

● A propos du fantôme

Le fantôme n'est pas entièrement visible. Si vous surfez avec le fantôme, il vous permet de réduire votre temps et donc d'améliorer votre score. Attention: vous ne pouvez pas sauvegarder les données fantômes si vous ne terminez pas le parcours, si vous mettez plus de 3:30 pour terminer ou si vous surfez imprudemment.

Photo: Aaron Sedway

◆ Commandes

START

Pause
En mode pause, vous avez le choix entre reprendre la course ou sélectionner un autre parcours, un autre surf ou un autre surfeur.

Bouton B

Figure
En l'utilisant avec le stick multidirectionnel, il permet d'exécuter diverses figures.

Bouton R

Rotation à 180° (Fakie)
En l'air, actionnez le stick multidirectionnel vers la droite ou la gauche ←→, puis tournez à 180°. Ce bouton sert également pour les figures.

Boutons C

Modifie le point de vue.

Bouton A

Saut
(Appuyez et lâchez)
Plus vous maintenez le Bouton A enfoncé longtemps, plus vous sauterez haut.

Bouton Z

Se recroqueviller
Maintenez le Bouton Z enfoncé pour augmenter la vitesse de surf.
Appuyez également sur ce bouton au moment de l'atterrissage, cela facilitera la réception.

Stick Multi-directionnel

Tourner
En cas de virages plus complexes, inclinez le stick

vers la gauche — vers la droite

Freiner
Pour ralentir dans les descentes et empêcher le surf de glisser

ou

Donner de l'impulsion
A utiliser au début, en cas de vitesse trop basse

Durant le saut

Déplacer le centre de gravité
Pour déplacer le centre de gravité en l'air

Dans un cas identique, inclinez vers l'avant

vers l'avant

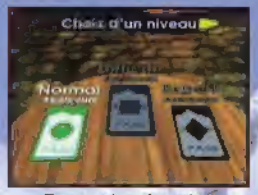
vers l'arrière

◆ MODE CHALLENGE

Il s'agit d'une compétition face à un surfeur contrôlé par la machine. Si vous gagnez face à cet adversaire, vous atteignez le parcours suivant. Le parcours et l'adversaire dépendent du niveau de difficulté choisi.

● Niveau de difficulté

Il existe trois niveaux mais, au départ, vous ne pouvez accéder qu'au niveau normal (Rond vert). Une fois ce niveau maîtrisé, vous pourrez accéder au niveau supérieur (Carré bleu).



Ecran de sélection des niveaux

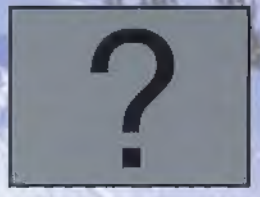
Rond vert	Normal	4 parcours au total
Carré bleu	Plus difficile	5 parcours au total
Diamant noir	Expert	6 parcours au total

● Parcours Green Circle

Crystal Lake

Crystal Peak

Golden Forest



● Règle du jeu

Il vous faudra vaincre votre adversaire pour accéder au parcours suivant. Si vous abandonnez ou que vous perdez la course, vous perdez aussitôt une planche de surf. La partie est terminée lorsqu'il ne reste plus de planche.

◆ Ecran de jeu

Temps écoulé

Vitesse

Planches restantes

Il s'agit du nombre de planches de surf encore inutilisées. Au départ, vous disposez de trois planches. Lorsque vous abandonnez la course ou que vous perdez face à l'adversaire, vous perdez une planche de surf.

Radar

La marque jaune est celle du joueur, la marque rouge, celle de l'adversaire. Votre position s'affiche sur la carte du parcours, sous la forme "1st" ou "2nd".

Repère adversaire

Lorsque votre adversaire se trouve juste derrière vous, un triangle jaune s'affiche.

Compteur d'incidents

Chaque fois que vous tombez ou que vous vous heurtez à quelque chose, ce compteur devient progressivement rouge. Une fois le compteur entièrement rouge, vous devez abandonner la course et donc perdre une planche de surf.

● Menu pause

Appuyez sur START pendant le jeu pour faire une pause. Faites ensuite votre choix parmi les options suivantes:

Continuer — Vous poursuivez la course.

Abandonner — Vous abandonnez la course et perdez une planche.

Recommencer — Vous reprenez la course au début. Si vous êtes au troisième parcours, vous revenez à Crystal Lake.

Quitter — Vous quittez la course et revenez automatiquement à l'écran titre.

Photo: Aaron Sedway

◆ CONTRE LA MONTRE

Dans ce mode, vous effectuez seul le parcours en surf des neiges, afin de définir votre meilleur temps. Si vous éprouvez des difficultés dans Course Contre la Machine, entraînez-vous dans Course Contre la Montre.

● Sélectionner un parcours

Une fois que vous avez choisi un surfeur et une planche de surf, sélectionnez un parcours à l'aide du stick multidirectionnel. Au début, trois parcours sont accessibles: Crystal Lake, Crystal Peak et Golden Forest. Une fois que vous avez atteint un nouveau parcours dans Course Contre la Machine, vous pouvez choisir n'importe quel parcours.

Ecran de sélection des parcours

● Inscription

Si vous terminez la course dans les trois meilleures places, vous pouvez saisir votre prénom dans l'écran d'inscription. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner les lettres et confirmez vos choix en appuyant sur le Bouton A. Appuyez sur le Bouton B pour annuler.

Ecran d'inscription

● Options disponibles une fois la course achevée :

Recommencer	Vous refaites le même parcours.
Vidéo	Vous visualisez la course sous un angle différent.
Sauvegarder le fantômes	Vous sauvegardez les données fantômes.
Changer de parcours	Vous revenez à l'écran de sélection des parcours.
Changer de surf	Vous revenez à l'écran de sélection des planches de surf.
Changer de surfeur	Vous revenez à l'écran de sélection des surfeurs.
Quitter	Vous quittez la partie et revenez automatiquement à l'écran titre.

◆ MODE FIGURES

Sur chaque parcours, vous pouvez gagner des points en exécutant des figures. Le simple fait de pratiquer le surf des neiges ne vous fera pas gagner de points. Il vous faut du tempérament pour exécuter des figures et gagner des points aux activités de tremplin et de Half-Pipe.

● Sélectionner un parcours

Une fois que vous avez choisi un surfeur et une planche de surf, sélectionnez votre parcours. Outre les trois parcours de Course Contre la Montre, vous avez le choix entre deux autres parcours: Air Make et Half-Pipe. Si vous atteignez un nouveau parcours dans Course Contre la Machine, ce nouveau parcours sera également ajouté.

● Visualiser l'écran

Score total:
Score actuel, y compris les points de bonus.

Temps restant:
Lorsque le chronomètre atteint zéro, la course est terminée (Fin du temps). Même si le score atteint était plutôt bon, vous le perdez inévitablement. Vous n'avez donc rien à gagner en dépassant le temps alloué.

Vitesse

Radar

Point de contrôle:
Chaque fois que vous passez par ce point, une prime de temps vous est accordée. Pour éviter de dépasser le temps alloué, essayez de passer par tous les points de contrôle.

■ Conseils pour Mode Figures

- ❑ Si vous répétez plusieurs fois les mêmes figures, les points gagnés à chaque fois vont en décroissant. Essayez différentes combinaisons de figures pour obtenir un Bonus Combo.
- ❑ Si vous perdez l'équilibre et que vous tombez pendant une figure, vous n'obtiendrez aucun point pour cette figure.

Photo: Aaron Sedway

◆ MODE TOURNOI

Le Mode Compétition comprend trois parcours de slalom et deux parcours spécifiques pour les figures. L'objectif est d'atteindre le meilleur score.

● Total des points pour le record

Atteignez l'objectif dans les temps et essayez d'obtenir le meilleur score. Votre record correspond au total des points obtenus sur les cinq rounds. Si vous dépassez le temps accordé (Fin du temps) en milieu de jeu, ou si votre score total se classe dans les trois meilleurs, le score obtenu sera enregistré. Dans l'écran Record, votre score actuel apparaît, ainsi que le score correspondant à chaque round.

■ Drapeau de contrôle

Des drapeaux de contrôle rouges et bleus apparaissent dans les rounds 1, 3 et 5. Si vous réussissez à passer à gauche du drapeau rouge et à droite du drapeau bleu, un bonus de deux secondes vous sera accordé à chaque mouvement. Pour chaque drapeau passé consécutivement, vous pouvez gagner jusqu'à 500 points de bonus.

● Description des cinq rounds

Round 1: Crystal Lake (Slalom)

Pour obtenir un bon score, exécutez des figures à chaque drapeau de contrôle. Faites de même sur les deux autres parcours de slalom.

Round 2: Air Make

Gagnez des points au tremplin et exécutez des figures en l'air. Air Make ne comprend aucun drapeau de contrôle.

Round 3: Crystal Peak (Slalom)

Round 4: Half-Pipe

Si vous utilisez les murs en votre faveur, vous pouvez tirer profit de l'air et effectuer de superbes figures. Half-Pipe ne comprend aucun drapeau de contrôle.

Round 5: Golden Forest (Slalom)

◆ MODE 2 JOUEURS

Lancez un défi à l'un de vos amis et découvrez lequel est le meilleur dans les descentes! Deux commandes sont nécessaires.

● Préparation

Dans ce mode, les deux joueurs peuvent sélectionner les mêmes surfeurs et les mêmes planches de surf. Au début, les joueurs choisissent parmi les trois parcours de Course Contre la Montre. La découverte de nouveaux parcours dans Course Contre la Machine rend ces parcours disponibles. Les règles sont simples: le premier qui atteint l'objectif est le vainqueur de la course. Si vous abandonnez, vous perdez. A la fin de chaque course, les derniers scores s'affichent.

❑ Les scores en Mode 2 Joueurs ne sont pas sauvegardés.

● Handicap

Une fois le surfeur sélectionné, chaque joueur peut activer ou désactiver l'option Handicap. Lorsque vous activez cette fonction, vous augmentez légèrement votre vitesse chaque fois qu'un adversaire vous dépasse. Cela vous donne donc un avantage.

● L'écran

1P

2P

Remarque

- Au départ, appuyez sur la touche ↑ du stick multidirectionnel pour démarrer plus rapidement.
- Maintenez le Bouton C △ enfoncé pour modifier les angles de la caméra (trois au total).
- Maintenez le Bouton C ▽ enfoncé pour voir derrière le surfeur.

Photo: Aaron Sedway

◆ Les surfeurs

Kensuke Kimachi

Technique	
Vitesse max.	
Equilibre	
Puissance	
Saut	

Rob Haywood

Technique	
Vitesse max.	
Equilibre	
Puissance	
Saut	

Akari Hayami

Technique	
Vitesse max.	
Equilibre	
Puissance	
Saut	

Dion Blaster

Technique	
Vitesse max.	
Equilibre	
Puissance	
Saut	

Ricky Winterborn

Technique	
Vitesse max.	
Equilibre	
Puissance	
Saut	

◆ Les Planches

Tahoe 151

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

Tahoe 155

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

Merlot 147

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

Scout Limited 162

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

B-Line 149

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

Merlot 143

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

Scout 156

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

B-Line 154

Maîtrise	
Accélération	
Réponse	
Stabilité	
Souplesse	

● Position

Le choix de la position suit la sélection du surf. La position dite "Normale" correspond au pied gauche en avant. La position "Goofy" correspond au pied droit en avant. Utilisez le stick multidirectionnel pour sélectionner la position.

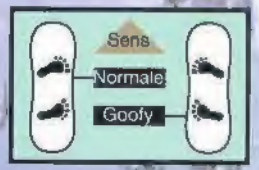


Photo: Aaron Sedway

◆ Guide des figures

- Actionnez le stick multidirectionnel et appuyez simultanément sur chaque bouton.
- Vous pouvez tourner le stick multidirectionnel où que vous soyez.
- Chaque surfeur a ses propres figures.

◆ Figures d'accroche

Commandes	Noms des figures	Score	Dion	Kensuke	Akari	Ricky	Rob
	MELANCHOLY	100 points	X	O	O	X	X
	LIEN AIR	100 points	O	X	X	O	O
	METHOD	200 points	O	O	O	X	X
	SHIFTY	300 points	X	X	X	O	O
	INDY	200 points	O	O	X	O	X
	TWEAK	300 points	X	X	O	X	O
	NOSE GRAB	200 points	O	O	O	O	O
	TAIL GRAB	200 points	O	O	O	O	O
	STIFFY	250 points	O	O	O	O	O
	MUTE GRAB	250 points	O	O	O	O	O
	STALEFISH	250 points	O	O	O	O	O
	INDY NOSEBONE	250 points	O	O	O	O	O

◆ Figures de rotation

Commandes	Noms des figures	Score
	180 DEGRÉS	100 points
	360 DEGRÉS	200 points
	540 DEGRÉS	250 points
	720 DEGRÉS	300 points
	900 DEGRÉS	500 points
	1080 DEGRÉS	3000 points

Il existe également des figures cachées. Dans certaines conditions, leurs commandes apparaissent dans la liste des figures, en mode Entraînement. Tentez différentes techniques pour trouver ces figures cachées.

Photo: Aaron Sedway

Distributed by Nintendo
Distribue par Nintendo
Distributed by Contact Data Belgium
Distribue par Contact Data Belgium

IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE
PRINTED IN GERMANY